



# Umsetzungsbeispiel

Stufe	ab 6. Schuljahr
Dimension	Sozialkompetenzen
Teildimension	Kooperation
Facetten	Aktiv teilnehmen

## Balljagd

<b>Aufgabe und Durchführung</b>	Die Klasse wird in zwei gleichgrosse Gruppen aufgeteilt. Aufgabe der Gruppen ist es jeweils, sich einen Ball 15x zuzuspielen, ohne dass ein Gegner den Ball abfängt. Wird der Ball von der gegnerischen Mannschaft gefangen, so ist es nun an dieser, den Ball möglichst 15x innerhalb der Mannschaft zu passen. Dabei darf der Ball nicht an die Person zurückgespielt werden, von der man den Ball erhalten hat. Nur derjenige Spieler, welcher im Ballbesitz ist, darf abgeschlagen werden. Geschieht dies, so muss der Ball innerhalb von 3 Sekunden abgespielt werden.								
<b>Auswertung</b>	Die Lehrperson unterbricht das Spiel nach einer gewissen Spieldauer. Die Teams haben dann Zeit zu diskutieren, wie gut die Kooperation innerhalb des Teams funktioniert hat. Möglicherweise kommen neben der Facette "Aktiv teilnehmen" noch weitere Eigenschaften zur Sprache, welche für ein funktionierendes Team von Bedeutung sind (Problemlöseverhalten, Kommunikation, gegenseitige Unterstützung, Akzeptieren von unterschiedlichen motorischen Niveaus).								
<b>Beobachtungspunkte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Haben die Gruppenmitglieder ihre Rollen wahrgenommen?</li> <li>• Haben sich die Gruppenmitglieder fair miteinander verhalten?</li> <li>• Haben die Gruppenmitglieder aktiv zur Lösungsfindung beigetragen?</li> <li>• Waren die Gruppenmitglieder bereit, Kompromisse einzugehen?</li> <li>• Hat sich jedes Gruppenmitglied nach seinen Möglichkeiten für die Zielerreichung eingesetzt?</li> <li>• Haben die Gruppenmitglieder zielorientiert zusammengearbeitet?</li> <li>• Haben sich die Gruppenmitglieder gegenseitig geholfen?</li> </ul>								
<b>Anweisungen für die Lernenden</b>	«Das Ziel in diesem Spiel ist es, dass ihr euch in der Gruppe den Ball jeweils 15x zuspielt, ohne dass die gegnerische Mannschaft das Passspiel unterbricht. Dabei darf der Ball nicht an die Person zurückgespielt werden, von der man den Ball erhalten hat. Derjenige Spieler, welcher im Ballbesitz ist, darf von der gegnerischen Mannschaft abgeschlagen werden. Wenn dies geschieht, so muss innerhalb von 3 Sekunder der Ball gespielt werden, oder der Ball geht an den Gegner. Ich unterbreche von Zeit zu Zeit das Spiel. In den Pausen habt ihr die Möglichkeit euer Spielverhalten zu analysieren.»								
<b>Aufbau</b>	-								
<b>Material</b>	1 grösserer Softball								
<b>Quelle</b>	Gilsdorf, R. (2001). <i>Kooperative Abenteuerspiele: Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung</i> . Seelze-Velber. Kallmeyer								
<b>Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte</b>	<table> <tr> <td style="vertical-align: top;">Zeit</td> <td>pro Durchgang etwa 5 Min.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">Organisation</td> <td>Als Variante kann auch der Auftrag gegeben werden, dass der Ball eine bestimmte Strecke zurücklegen muss; oder dass alle Schülerinnen und Schüler den Ball gespielt haben müssen; etc.</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">Testpersonen</td> <td>Ganze Klasse</td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;">Probleme</td> <td>Spielfeld muss eingegrenzt werden</td> </tr> </table>	Zeit	pro Durchgang etwa 5 Min.	Organisation	Als Variante kann auch der Auftrag gegeben werden, dass der Ball eine bestimmte Strecke zurücklegen muss; oder dass alle Schülerinnen und Schüler den Ball gespielt haben müssen; etc.	Testpersonen	Ganze Klasse	Probleme	Spielfeld muss eingegrenzt werden
Zeit	pro Durchgang etwa 5 Min.								
Organisation	Als Variante kann auch der Auftrag gegeben werden, dass der Ball eine bestimmte Strecke zurücklegen muss; oder dass alle Schülerinnen und Schüler den Ball gespielt haben müssen; etc.								
Testpersonen	Ganze Klasse								
Probleme	Spielfeld muss eingegrenzt werden								